Болотные твари

Всё в этом мире в конце концов приходит в упадок. Оставленная на столе еда покрывается плесенью, человеческий разум теряет остроту с возрастом и болезнями. Даже сам мир, если про него забыть и не заботиться о нём, может превратиться в чёрную муть и вонючий воздух.

В этих частях Подземелий обитают твари. Твари настолько же плохие, насколько плоха мутная грязь, наполняющая болота. В этих выгребных ямах-низинах ты можешь столкнуться с такими существами как убивающий взглядом василиск или знаменитый своей неуязвимостью тролль. Чтобы выжить в гнилой топи, тебе недостаточно будет пары сухих сапогов. Меч — неплохое начало.

Бакунава

Качества: одиночка, крупная, разумная,

Особые качества: амфибия

Укус (урон к10+3, ближний, дистанция, мощный, месиво, пробивание 1)

Инстинкт: заглатывать целиком

Сестрой черепахи-дракона является могучая королева змей. Десять ярдов чешуи и мускулов. Говорят, что она пробуждается голодной, когда солнце уходит с небосвода. Её привлекает яркий свет в темноте, и, как и любая змея, Бакунава коварна. Сначала она пытается обмануть и сбить с пути, и нападёт лишь тогда, когда не будет других вариантов. Когда она нападает, однако, её челюсти достаточно мощны, чтобы сломать корпус болотной лодки или раскусить стальной нагрудник. Отдай жадной змее свои сокровища, и она может оставить тебя в покое.

- Заманить жертву ложью и иллюзиями
- Ударить на свет
- Проглотить целиком

Болотный шатун

Качества: одиночка, крупный, волшебный

Особые качества: болотная форма

Выпад (урон к10+1, ближний, расстояние, мощный); 23 ОЗ; броня 1

Инстинкт: сохранять и распространять болота

Некоторые элементали появляются в священных кругах, очерченных мелом. В действительности, их большинство. Это своего рода наука. Другие же, однако, не столь законопослушны — они не подчиняются осторожно очерченным категориям огня, воздуха, воды или земли. Некоторые являются результатом природного стечения лоз, тины и грибов. Они не думают так, как человек. Их невозможно понять, как эльфа. Они просто существуют. Духи болота. Странствующие по грязи.

- Воззвать к болоту за помощью
- Слиться с болотом

- Собраться в новый облик

Блуждающий огонь

Качества: одиночка, карликовый, волшебный

Особые качества: состоит из света

Луч (м[2к8-2] урона, контакт); 12 ОЗ; броня 0

Инстинкт: обманывать

Заблудившийся в болоте путник замечает фонарь, парящий в темноте. Надежда --- маяк мерцающего света. Он взывает к нему, но не слышит ответа. Огонь начинает угасать, и странник следует за ним, чавкая болотной жижей и уставая от погони, надеясь, что идёт в безопасность. Эти печальные истории всегда имеют трагичный конец. Кем являются эти создания — тайна: одни считают их призраками, другие — маяками света фей. Никто не знает правду, но они жестоки — с этим соглашаются все.

- Увести на ложный путь
- Осветить путь в худшее из возможных мест

Василиск

Качества: одиночка, накопитель

Укус (урон к10, ближний); 12 ОЗ; броня 2

Инстинкт: создавать скульптуры

Немногим удалось увидеть василиска и выжить, чтобы рассказать об этом. Поняли? Увидеть василиска. Шутка такая. Извините, я знаю, что вы ищете чего-то более полезного, господа. Серьёзное дело, я понимаю. Василиск, даже без способности обращать плоть в камень взглядом, является опасным чудищем. Наполовину — жаба с выпученными глазами и шестью ногами, сложенными для прыжков, наполовину — крокодил с мощными челюстями и зубами как у пилы. Покрытый прочной чешуёй и сложноубиваемый. Лучше избегать их, если возможно.

- Превратить плоть в камень взглядом
- Отступить в каменный лабиринт

Гидра

Качества: одиночка, крупная

Особые качества: несколько голов, умирает лишь от раны в сердце

Укус (урон к10+3, ближний, расстояние); 16 ОЗ; броня 2

Инстинкт: расти

Это чудовище напоминает бескрылого дракона, головы которого, при рождении девять, выходят из мускулистого туловища, качаясь в воздухе извилистым узором. Гидру, чешуйчатый кошмар болот, стоит бояться. У старых гидр, однако, куда больше голов: ведь каждая неудачная попытка убить гидру лишь делает её сильнее. Отрежь одну голову — и на её месте вырастет две новых. Лишь точный и сильный удар в сердце способен оборвать

жизнь гидры. Ни время, ни болезнь, ничто, кроме этого.

- Атаковать несколько врагов одновременно
- Регенерировать часть тела (особенно голову)

Доппельгангер

Качества: одиночка, коварный, разумный

Кинжал (урон к6, ближний); 12 ОЗ; броня 0

Особые качества: изменение облика

Инстинкт: маскироваться

Их естественный облик, если тебе удастся увидеть его, ужасен. Словно создание, переставшее расти до того, как смогло решить, будет ли оно эльфом, человеком или гномом. С другой стороны, возможно именно так и становятся доппельгангерами — лишённые облика, формы, которой можно называть своей, они всего лишь ищут место, способное их принять. Возвращаясь домой из долгого путешествия, убедись, что твои друзья — те, о ком ты думаешь. Они могут оказаться доппельгангерами, а настоящий друг может лежать мёртвым на дне какого-нибудь колодца. Хотя, в зависимости от твоих друзей, это может быть лучше.

- Принять облик того, чьей плоти отведал
- Использовать личность другого для получения преимущества
- Разрушить чью-либо репутацию

Жаболюд

Качества: орда, небольшой, разумный

Особые качества: амфибия

Копьё (урон к6, ближний); 7 ОЗ; броня 1

Инстинкт: воевать

Ква-ква-ква. Мелкие бородавчатые карлики, неудачная шутка какого-то мага или полубога. Они ходят словно люди, одеваются в награбленную ткань и проводят советы в своих жабьих деревнях. Они говорят на бурчащей пародии на язык людей и постоянно воюют со своими соседями. Они жадны и тупы, но достаточно хитры, когда возникает необходимость защитить себя. Говорят также, что их священники обладают удивительным навыком в лечении. А может быть, их просто очень, очень сложно убить.

- Напасть из-под воды
- Залечить раны с невероятной скоростью

Зауропод

Качества: группа, гигантский, осторожный

Особые качества: бронированная чешуя

Топот (урон к10+5, дистанция); 18 ОЗ; броня 4

Инстинкт: выживать

Гигантские возвышающиеся чудовища, обитающие в местах, давным-давно забытых цивилизованными расами. Спокойные, если их не раздражать, но могучие, если вызвать их гнев, они сокрушают меньших созданий с той же заботой, с какой мы можем раздовить ботинком муравья. Если ты столкнёшься с одним из них, обойди стороной или взирай в восхищении, но не буди великана.

- Затоптать
- Сбить с ног
- Выпустить оглушающий вой

Коатль

Качества: одиночка, разумный, коварный

Особые качества: крылья, нимб

Луч света (к8 урона, ближний, игнорирует броню); 12 ОЗ; броня 2

Инстинкт: очищать

Словно пренебрегая грязью и разложением мира, боги даровали нам коатлей, словно говоря: «Даже в самом уродливом месте существует красота». Змеи, летящие на изумрудных крыльях, эти прекрасные создания сияют мягким светом, словно солнце через витраж. Светлые, мудрые и спокойные, коатли часто знают о множестве вещей и видят ещё больше. В обмен на услугу ты, может быть, сможешь заключить с ними сделку. Они стремятся очистить и обелить этот мир, превратив его в лучший. Как жаль, что их так немного. Боги жестоки.

- Вынести приговор человеку или месту
- Призвать божественные силы для очищения
- Предложить информацию взамен на услугу

Кобольд

Качества: орда, небольшой, скрытный, разумный, организованный

Особые качества: связь с драконом

Копьё (урон к6, ближний, дистанция); 3 ОЗ; броня 1

Инстинкт: служить драконам

Некоторые обычно записывают этих мелких крысоподобных людей-драконов к гоблинам и оркам, букам и хобгоблинам. Однако они куда умнее и мудрее тех. Кобольды — верные рабы драконов, которые во времена древности были хранителями знаний и помощниками колдунов. Их кланы, носящие имена вроде Железной Чешуи или Белого Крыла, образуются вокруг хозяина-дракона, чтобы служить ему и исполнять его волю.Один замеченный кобольд означает, что неподалёку есть и другие - а значит и могучий дракон тоже где-то недалеко.

- Устроить ловушку
- Позвать на помощь дракона или его союзника
- Отступить и перегруппироваться

Крокодил

Качества: группа, крупный

Особые качества: амфибия, камуфляж

Укус (урон к8+3, ближний, дистанция); 10 ОЗ; броня 2

Инстинкт: пожирать

Это очень, очень большой крокодил. Серьёзно. Действительно огромный.

- Напасть на неосторожную жертву
- Сбежать в воду
- Крепко зажать что-то челюстями

Медуза

Качества: одиночка, коварная, разумная, накопитель

Особые качества: обращающий в камень взгляд

Когти (урон к6, ближний); 12 ОЗ; броня 0

Инстинкт: коллекционировать

Медузы — потомки матери с волосами-змеями, породившей их в незапамятные времена, чтобы нести её имя через эпохи. Они обитают возле цивилизованных мест, заманивая неосторожных в свои пещеры обещаниями красоты или несказанных богатств. Утончённые ценители искусства, медузы собирают необычные коллекции своих жертв, испуг или экстаз которых навечно запечатлён в камне. Их гордость услаждает то, что они стали последними, кого видело столь много погибших. Гордые, самоуверенные и надменные, медузы своим образом ищут того же, что и многие — верных спутников на всю жизнь.

- Превратить взглядом в камень часть тела
- Привлечь внимание
- Показать пугающую внутреннюю красоту

Огненный угорь

Качества: орда, карликовый

Особые качества: легковоспламеняемый жир, подводный

Горячее касание (урон к6-2, контакт, игнорирует броню); 3 ОЗ; броня 0

Инстинкт: поджигать

Эти необычные создания такого же размера, как их родичи. Они столь же жестоки. Но у них есть одно преимущество — жир, истекаемый с их кожи. Благодаря ему, их сложно поймать. Кроме того, изогнувшись особым образом, эти угри могут поджечь его, оставляя на поверхности вобы лужи горящего жира, обжигающего как хищников, так и жертв. Я слышал, что эти рыбы — неплохой компонент для огнеупорного снаряжения, но прежде тебе придётся их поймать.

- Поджечь кого-то или что-то (даже под водой)
- Пожирать горящую добычу

Птенец дракона

Качества: одиночка, небольшой, разумный, осторожный, накопитель

Особые качества: крылья, стихийная кровь

Стихийное дыхание (урон к10+2, тесный, ближний); 16 ОЗ; броня 3

Инстинкт: расти в силе

Что? Ты думал, что все они в милю длиной? Думал, что они не бывают размером меньше? Конечно, птенец дракона не больше собаки и не умней обезьяны, но он всё же способен выплюнуть сгусток огня, способный расплавить броню и опрокинуть тебя в грязь с криком от боли. Их чешуя мягче, чем у взрослых, но всё же может отклонить недостаточно точный удак стрелы или меча. Размер — не единственный показатель мощи.

- *Обустроить гнездо, создав основание силы*
- *Воспользоваться семейными связями*
- *Потребовать клятву на службу*

Сахьягин

Качества: орда, разумный

Особые качества: амфибия

Бесчисленные зубы (урон к6+4, пробивание 1, ближний, мощный, месиво); 3 ОЗ; броня 2

Инстинкт: проливать кровь

Форма и хитрость людей, соединённые с голодом и неисчислимыми зубами акулы. Ненасытные и переполненные ненавистью, эти создания не остановятся до тех пор, пока не сожрут всё живое. С ними невозможно договориться, ими невозможно управлять или утолить их голод. Они — воплощённые голод и жажда крови, выходящие из глубин моря, чтобы разорять прибрежные города и пожирать островные деревни.

- Откусить конечность
- Метнуть отравленное копьё
- Впасть в бешенство при виде крови

Тролль

Качества: одиночка, крупный

Особые качества: регенерация

Палица (урон к10+3, ближний, расстояние, мощный); 20 ОЗ; броня 1

Инстинкт: крушить

Высокий. Действительно высокий. Восемь-девять футов уже тогда, когда он молод или слаб. Покрытый бородавчатой, грубой кожй. Большие зубы, толстые волосы словно болотный мох и длинные, грязные когти. Зелёный, серый или чёрный цвет. Они клановые и ненавидят друг друга, не говоря уже о нас. А ещё их практически невозможно убить, если у тебя нет с собой огня или кислоты. Просто отрежь их конечность и смотри — через несколько дней у тебя будет два тролля, где раньше был один. Действительно серьёзная

проблема, представь себе.

- Отменить результаты атаки (нанесённой не слабостью, на ваше усмотрение)
- Метнуть кого-то или что-то

Черепаха-дракон

Качества: одиночка, гигантский, осторожный

Особые качества: амфибия, прочный панцирь

Укус (урон к10+3, расстояние); 20 ОЗ; броня 4

Инстинкт: сопротивляться переменам

У бакунавы есть брат. Если она быстра в гневе и жаждет золота, он медленен и стоек. Она — нож, а он — щит. Гигантская черепаха, веками лежащая в болотной трясине, на спине которой собирается грязь, а иногда и растут кусты и деревья. Иногда ошибившийся клан гоблинов может возвести свои хижины и готовить жалкий обед на панцире черепахи-дракона. Пускай его щёлкающие челюсти медленны как ледник, они могут проделать дыру в каменной стене. Смотри, куда ступаешь.

- Непримиримо двигаться вперёд
- Использовать весь свой вес
- Уничтожить здание или постройку

Чёрный пудинг

Качества: одиночка, аморфный

Особые качества: желеобразный

Кислотное касание (урон к10, ближний, игнорирует броню); 15 ОЗ; броня 1

Инстинкт: растворять

Как убить сгусток жижи? Огромный, вязкий сгусток жижи, который хочет растворить тебя и выхлебать останки? Хороший вопрос, на который я не знаю ответа. Дай нам знать, когда найдёшь способ.

- Разъесть железо, дерево или плоть
- Втечь в неприятное место: в еду, броню или желудок

Экек

Качества: орда

Особые качества: руки-крылья

Когти (урон к6, ближний); 3 ОЗ; броня 1

Инстинкт: нападать

Уродливые сморщенные люди-птицы. Когда-то они могли быть расой ангелоподобных людей с высоты, но сейчас они питаются крысами, которых ловят в жиже своими когтистыми ногами и пережёвывают игольчатыми зубами. Они понимают языки людей и гномов, но сами говорят немногим более чем невнятным бредом, подражая подслушанным словам с

издевательским смехом. От этих тварей, похожих на человека и птицу, но не являющихся ими, идёт мороз по коже.

- Напасть из воздуха
- Исполнить повеление более могущественного создания

Ящеролюд

Качества: группа, скрытный, разумный, организованный

Особые качества: амфибия

Копьё (урон к8, ближний, расстояние); 6 ОЗ; броня 2

Инстинкт: уничтожать цивилизацию

Странствующий колдун однажды рассказал мне, что ящеролюды существовали ещё до нас. Ещё до того, как эльфы, гномы и люди построили свои первые wattle хижины, цивилизация гордых королей-ящеров правила землёй. Они жили в хрустальных дворцах и поклонялись собственным чешуйчатым богам. Может быть, это правда, а может и нет — сейчас они обитают в местах, забытых или заброшенных людьми, изготовляя орудия из вулканического стекла и делая набеги против ивилизованного мира. Может быть, они просто хотят вернуть себе то, что потеряли.

- Напасть на неосторожных
- Атаковать из-под воды
-